



序言：…故事是什么时候开始的？曾经重要的过去的记忆又被遗忘在了哪个角落？在这里，您将扮演一位迷失在荒原的旅人…在永恒的荒原上漫游，不断死去，然后复活，你能抵达那个想要完成的结局吗，找回自我，亦或者…

游玩人数：单人到三人 推荐时长：4h

游戏背景：荒原，永无止境重复的区域。可以是任何地方，草原，森林亦或是安静到有点吓人的城市，或者任何看起来像是玩家们会出于各种理由误入其中的地方。

游戏规则：游玩此游戏您需要，一支笔，一张纸，一个或数个六面骰

第一步，创建一张人设卡。

除开人物正常需要的姓名，性格等设定，您需要将人物的背景资料拆成六条，在游戏开始的时候由您保持一条作为玩家的“魂”，而其他的五条由 gm 保留。

本游戏的角色卡有三个维度，“心”、“体”、和“魂”。初始的“魂”固定为 1（之前保留的一条），心和体可通过 d6 随机，或者使用总共 6 点，进行自由分配。

开始游戏：初始玩家角色在的位置，可以向着前后左右任意位置行动。如果有多个玩家在场的情况下可以分别选择方向，如果多个人选择了同一个方向的话，只会触发一次事件。

每当玩家选择好行动方向时，由 gm 通过 1d6 随机决定事件选项。

（可以使用预设的事件表也可根据模组自行编写内容）

预设事件表：

序号	事件	内容
1	在进过了漫长时间的长途跋涉后，在荒无人烟的地方找到了亮着灯的便利店。	这里也会有这种地方吗？店里面一个人也没有，但是所有的东西摆放的整齐的异常。 找到了物资！看样子能撑下去了…体+1
2	找到了令人感到温暖的休息区	这是什么地方？心 + 1
3	不合时宜的噪音在耳边响起，有什么生物靠近了，但是…看不见形体…	遇到了看不见的生物，是这里的原住民吗？因为战斗或者是逃脱的过程中死去了。体-1 (此项可替换为其他危机)
4	看到了如同海市蜃楼一样的场景，可能是不可能存在于此地的人或物。	似乎唤起了你内心曾经的创伤，过去的记忆模糊不堪，但是不知道为什么，有点悲伤…心-1 (此项可替换为其他心理创伤)
5	荒原上面看到了刚刚熄灭的火堆，有其他人曾经来过这里？	警惕着周围的一切，但是什么也没有发生
6	找到了埋藏在深处的宝物	仿佛看到了令人眩晕的光芒…魂+1

故事发生时间：本故事中不存在任何能够明确指示时间的存在，只会笼统地使用清晨，上午，正午，下午，黄昏和黑夜表示。每行动两次时间就会进入下一个阶段，每个时间段的事件表都可以截然不同。

角色死亡、混乱与重生：每当角色体力值被扣除的时候，就会死亡，然后在原本的位置的重生。每当角色的心被扣除的时候，就会混乱，混乱后的下一个回合的行走方向和行为由 gm 决定。

死亡后已经走过的道路不会消失。

死亡额外奖励：每次死亡，玩家都有概率通过投骰子收集到灵魂，如果玩家投掷到六点，则可以由 gm 从其他五条“灵魂”中随机给玩家一条，玩家人设卡上的魂+1。

胜利条件与 lost：当角色卡身上所有的魂都被收集完成之后，游戏结束，玩家胜利。

如果玩家所有的体力都被扣除，且没有搜集到所有的魂，玩家将会永远游荡在这片区域，玩家 lost。

- 角色卡 -

姓名		心		
年龄		体		
性别		魂		

背景故事

1	
2	
3	
4	
5	
6	